

LAPORAN PENELITIAN



PENGARUH ADIKSI GAME TERHADAP PEMBELAJARAN ANAK USIA 9-11 TAHUN (STUDI KASUS PADA PUSAT PENGEMBANGAN ANAK ANUGERAH GKMI KUDUS)

Pusat Studi : Sains dan Teknologi

OLEH:

Anastasya Latubessy, S.Kom.M.Cs

NIDN. 0604048702

Muhammad Noor Ahsin, S. Pd., M. Pd

NIDN. 0605048701

Dibiayai oleh anggaran Penerimaan dan Belanja
Universitas Muria Kudus Th. Anggaran (2015-2016)

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2016**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Penelitian : Pengaruh Adiksi Game Terhadap Pembelajaran Anak Usia 9-11 Tahun (Studi Kasus pada Pusat Pengembangan Anak Anugerah GKMI Kudus).
2. Bidang Penelitian : Pusat Studi Sains dan Teknologi
3. Masalah Penelitian : Pengaruh adiksi game pada anak
4. Tujuan Penelitian : Membuat refensi model *game* yang tepat untuk edukasi anak usia 9 sampai 11 tahun.
5. Luaran yang dihasilkan : Model *game* edukasi, Jurnal Publikasi
6. Ketua Peneliti
 - a. Nama Lengkap : Anastasya Latubessy, S.Kom.M.Cs.
 - b. Pangkat/Golongan/NIDN : Penata Muda Tk.I/III b/0604048702
 - c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - d. Fakultas/Jurusan : Teknik/Teknik Informatika
 - e. Alamat : Tumpang Krasak
 - f. Nomor HP : 081343031115
 - g. Email : anastasya.latubessy@umk.ac.id
7. Anggota Pelaksana (1)
 - a. Nama Lengkap : Muhammad Noor Ahsin, S. Pd., M. Pd
 - b. Pangkat/Golongan/NIDN : -/0605048701
 - b. Jabatan Fungsional : -
 - c. Fakultas/Jurusan : FKIP/ PGSD
 - d. Nomor HP : 08562054192
8. Email : noor.ahsin@umk.ac.id
9. Mahasiswa : 5 orang
10. Pembiayaan :
 - a. APB UMK 2015/2016 : Rp 3.000.000,-
 - b. Sumber Lain :-

Kudus, 25 Agustus 2016

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik

Ka.Pusat Studi
Sains dan Teknologi

Ketua Peneliti

Moh. Dahlan, ST., MT.
NIDN. 0601076901

Moh. Dahlan, ST., MT
NIDN. 0601076901

Anastasya Latubessy, M.Cs
NIDN. 0604048702

Rektor

Menyetujui,

Ka. Lembaga Penelitian

Dr. Suparnyo, SH, MS
NIDN. 0628096201

Dr. Mamik Indaryani, Dra., M.S
NIDN. 0628045901

ABSTRAK

Usia anak diantara 9 sampai 11 tahun merupakan usia rentan dimana anak mulai tertarik pada hal-hal yang bersifat visual. Perkembangan *game* saat ini hadir dengan tampilan visual yang menarik. *Game* yang dikembangkan bersifat *mobile* seiring dengan perkembangan teknologi *smartphone*. Meningkatnya penggunaan *game* pada anak berusia 9 sampai 11 tahun menimbulkan kecanduan pada *game*. Kecanduan tersebut berdampak pada penurunan waktu belajar. Dengan menurunnya waktu belajar, pola pembelajaran anak menjadi terganggu. Hal tersebut mungkin saja akan berpengaruh pada nilai anak di sekolah. Usia 9 sampai 11 tahun merupakan usia rentan dalam proses adaptasi belajar. Belum banyak yang peduli akan hal ini. Bertolak belakang dengan hal tersebut, *game* seharusnya dapat dijadikan media pembelajaran. Saat ini, memang sudah banyak *game* edukasi, namun, *game* edukasi yang sesuai minat anak usia 9-11 tahun masih sangat minim. Oleh sebab itu, penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif untuk menganalisa data perilaku anak terhadap *game*. Penelitian ini menghasilkan data tentang *game* apa saja yang sering dimainkan oleh anak usia 9 sampai 11 tahun, ketertarikan anak terhadap tipe *game* seperti apa, serta hubungan dengan keaktifan pada pembelajaran anak. Sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan *developer game* dalam mengembangkan *game* edukatif yang digemari anak usia 9 sampai 11 tahun.

Kata Kunci : adiksi, *game*, pembelajaran, anak